

GAME SYSTEM CAPABLE OF BEING PERFORMED BASED ON INFORMATION ON AVAILABLE ITEM

Patent number: JP2003159481

Publication date: 2003-06-03

Inventor: WAKAE MAKOTO; EGUCHI KATSUYA

Applicant: NINTENDO CO LTD

Classification:

- international: A63F13/00; A63F13/10; A63F13/12; A63F13/00;
A63F13/10; A63F13/12; (IPC1-7): A63F13/10;
A63F13/00; A63F13/12

- european:

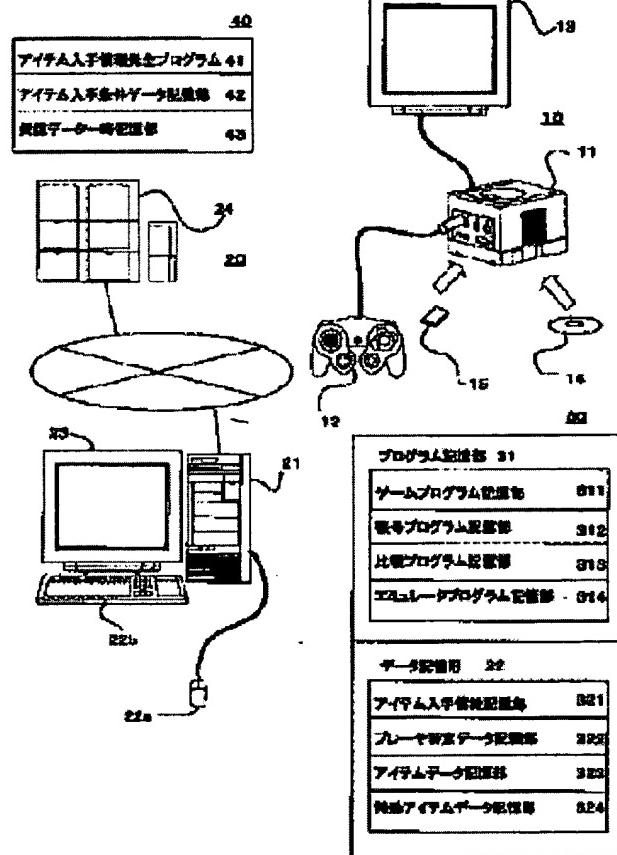
Application number: JP20010361690 20011127

Priority number(s): JP20010361690 20011127

[Report a data error here](#)

Abstract of JP2003159481

PROBLEM TO BE SOLVED: To add more fun to game playing by making such items available that a player can not have access to in the ordinary game playing.



Data supplied from the esp@cenet database - Worldwide

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2003-159481

(P2003-159481A)

(43)公開日 平成15年6月3日(2003.6.3)

(51)Int.Cl.⁷

A 6 3 F 13/10
13/00
13/12

識別記号

F I

A 6 3 F 13/10
13/00
13/12

テ-マ-ト^{*}(参考)

2 C 0 0 1
F
C

審査請求 未請求 請求項の数7 O L (全14頁)

(21)出願番号 特願2001-361690(P2001-361690)

(71)出願人 000233778

任天堂株式会社

京都府京都市南区上島羽鉢立町11番地1

(22)出願日 平成13年11月27日(2001.11.27)

(72)発明者 若江 誠

京都府京都市南区上島羽鉢立町11番地1

任天堂株式会社内

(72)発明者 江口 勝也

京都府京都市南区上島羽鉢立町11番地1

任天堂株式会社内

Fターム(参考) 20001 AA11 AA14 AA15 BA02 BA05

BB00 BB06 BB08 CB01 CB06

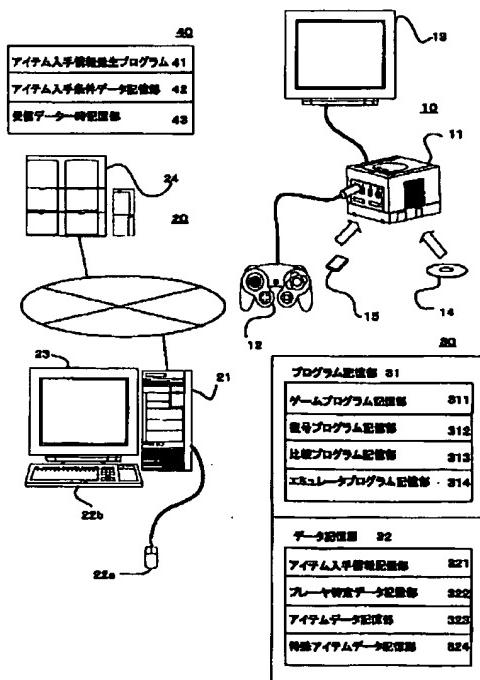
CB08 CC02 CC08

(54)【発明の名称】 アイテム入手情報に基いてプレイ可能なゲームシステム

(57)【要約】 (修正有)

【課題】プレーヤが通常の本来的なゲームプレイ中では入手できないアイテム入手可能にすることにより、ゲームプレイの面白さを向上させる。

【解決手段】ゲーム装置10とは別に、アイテム入手情報発生装置20が設け、プレーヤがゲーム装置上で通常のゲームプレイで入手不可能なアイテム入手可能にする。プレーヤはアイテム入手情報発生装置に、プレーヤを特定するコードを入力し、アイテム入手情報発生装置はアイテム入手条件データと受信したプレーヤ特定コードからパスワードを生成し、プレーヤに通知する。プレーヤは通知されたパスワードをゲーム装置に入力する。ゲーム装置はこれを復号して、プレーヤ特定コードとアイテム条件データを分離し、プレーヤ特定コードを照合し、結果が所定の関係であれば、アイテム条件データを処理し、当選かどうかを判断する。当選の場合、特殊アイテム記憶部に記憶されたアイテムにアクセス可能とする。



【特許請求の範囲】

【請求項1】プレイヤによって操作される操作手段とデータ記憶手段とゲーム処理手段とから成りかつゲーム処理手段によって処理された画像データによる画面を表示する表示手段が関連的に設けられたゲーム装置、およびゲーム装置とは分離して設けられかつプレイヤの操作に応じてアイテム入手情報を発生するアイテム入手情報発生装置とから構成されるゲームシステムにおいて、アイテム入手情報に基いてプレイ可能なゲームシステムであつて、

前記ゲーム装置に含まれるデータ記憶手段は、
プレイヤによって前記操作手段が所定の操作手順で操作されたとき、当該プレイヤを特定するためのデータを記憶するプレイヤ特定データ記憶部と、
前記アイテム入手情報を記憶する記憶部と、
前記アイテム入手情報を復号するための復号プログラムを記憶する復号プログラム記憶部と、
ゲームプログラムを記憶するゲームプログラム記憶部と、
比較プログラムを記憶する比較プログラム記憶部とを含み、

前記アイテム入手情報発生装置は、
プレイヤの操作によって前記プレイヤ特定データを入力する入力手段と、
前記入力手段によって入力されたプレイヤ特定データとアイテム入手条件データとに基いてアイテム入手情報を生成してプレイヤに知らせるアイテム入手情報生成手段とを含み、

前記ゲーム装置に含まれるゲーム処理手段は、
前記操作手段を操作することによってアイテム入手情報が入力されたとき、前記ゲームプログラムに基いてアイテム入手情報を記憶手段に記憶させ、
前記復号プログラムに基いて、前記記憶手段に記憶されているアイテム入手情報を処理して、プレイヤ特定データとプレイヤ特定データ以外のデータに復号し、

前記比較プログラムに基いて、前記プレイヤ特定データ記憶部に記憶されているプレイヤ特定データと復号されたプレイヤ特定データとを比較照合し、

前記比較照合の結果、所定の関係にあるとき、前記復号されたプレイヤ特定データ以外のデータに基いて、前記ゲームプログラムの実行に際して前記アイテム入手情報に関連する特殊アイテムの取得を許容するように処理することを特徴とする、アイテム入手情報に基いてプレイ可能なゲームシステム。

【請求項2】前記アイテム入手情報発生装置は、プレイヤによって操作される端末装置から離れた場所に設置されかつ通信回線を通じて端末装置と接続されるサーバーを含み、

前記サーバーは、
前記端末装置側に設置される前記入力手段を装置して前

記プレイヤ特定データが入力されたとき、当該プレイヤ特定データを第2の一時記憶手段に一時記憶させ、
前記アイテム入手情報生成手段が第2の一時記憶手段に記憶されているプレイヤ特定データと（設定された）アイテム入手条件データとに基いてアイテム入手情報を生成した後、当該アイテム入手情報を前記端末装置へ送信して、端末装置側にいるプレイヤに知らせる（又は報知する）ことを特徴とする、請求項1に記載のアイテム入手情報に基いてプレイ可能なゲームシステム。

【請求項3】前記アイテム入手情報発生装置は、前記ゲーム装置の近傍に関連的に設けられる外部情報記憶媒体と、外部情報記憶媒体に記録又は記憶されたデータを読み取るデータ読取手段と、表示器とをさらに含み、
前記外部情報記憶媒体は、前記アイテム入手条件データを記録又は記憶し、

前記アイテム入手情報生成手段は、前記第2の一時記憶手段に記憶されているプレイヤ特定データと、前記データ読取手段によって前記外部情報記憶媒体から読み取られたアイテム入手条件データとに基いて、アイテム入手情報を生成して前記表示器に表示させることによりプレイヤに知らせることを特徴とする、請求項1に記載のアイテム入手情報に基いてプレイ可能なゲームシステム。

【請求項4】前記アイテム入手情報生成手段は、アイテム入手条件データとして、予め設定されたアイテム付与確率データを用いてアイテム入手情報を生成する、請求項1ないし請求項3のいずれかに記載のアイテム入手情報に基いてプレイ可能なゲームシステム。

【請求項5】前記アイテム入手情報生成手段は、複数の特殊アイテムの種類毎にアイテム付与確率データを設定しておき、付与する特殊アイテムの種類と付与確率データを含むアイテム入手情報を生成する、請求項4に記載のアイテム入手情報に基いてプレイ可能なゲームシステム。

【請求項6】前記ゲームプログラム記憶部は、少なくとも、本来的なゲームプレイで取得可能な複数種類のアイテムデータと、本来的なゲームプレイだけでは取得できずかつ前記アイテム入手情報に基いて取得可能に設定された少なくとも1つの特殊アイテムデータとを記憶し、これらの複数のアイテムを使用してゲームをプレイさせるゲームプログラムとを予め設定記憶し、

前記アイテム入手情報生成手段は、アイテム入手情報として、前記ゲームプログラムによって実現される本来的なゲームプレイにおいて取得することができない特殊アイテムを付与するためのデータを生成する、請求項1ないし請求項5のいずれかに記載のアイテム入手情報に基いてプレイ可能なゲームシステム。

【請求項7】前記ゲームプログラム記憶部に記憶されるゲームプログラムは、特殊アイテムの取得が本来的なゲームのゲームクリア条件に影響を与えないようにプログラム設定されていることを特徴とする、請求項6に記載

のアイテム入手情報に基いてプレイ可能なゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】この発明はアイテム入手情報に基いてプレイ可能なゲームシステムに関し、特に例えばゲームをプレイ中にアイテムを入手する形式のゲームにおいて、本来的なゲームを普通にプレイしているだけでは手に入らないアイテムをゲームプレイ以外の方法で入手可能にすることによりゲームプレイの面白さを向上した、アイテム入手情報に基いてプレイ可能なゲームシステムに関する。

【0002】

【従来の技術】プレイヤがゲームを進めていく間に、ゲームで使用するための道具や武器等の種々のアイテムを入手し、そのアイテムをゲームプレイにおいて使用又は利用して楽しむ形式のゲームがある。その一例のロールプレイングゲーム（RPG）では、敵と戦い、倒した敵からアイテムを入手したり、あるいはゲーム中に稼いだお金を使って店で購入することによりアイテムを入手していた。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、従来のアイテムを取得・使用するゲームにおけるアイテムの入手方法は、本来的なゲームプレイ中に行われるものであり、基本的に同じゲームをプレイしている全てのプレイヤが同じアイテムを入手可能であるため、プレイヤ自身の欲求に応じて本来的なゲームプレイ以外の方法でアイテムを入手することができなかった。また、ゲーム提供者側も、一度顧客がゲームソフトを購入した後に新しいアイテムを取得又は入手可能にさせるなど、顧客がゲームソフトを購入したとき以上の付加価値を付与できなかつたため、本来的なゲームプレイに飽きられると、当該ゲームに見向きもされず、同じゲームソフトを長く遊んでもらうことが難しかった。

【0004】それゆえに、この発明の主たる目的は、プレイヤが本来的なゲームプレイでは入手できない特殊なアイテムを入手可能にして、同じゲームソフトを長くプレイして楽しめるようにした、アイテム入手情報に基いてプレイ可能なゲームシステムを提供することである。この発明の他の目的は、顧客のゲーム購入後も、ゲームソフトを開発・販売した提供者がそのゲームに新たな付加価値を加えることができ、販売後にも顧客（プレイヤ）に対して同じゲームに新しい興味を与えることを可能にした、アイテム入手情報に基いてプレイ可能なゲームシステムを提供することである。この発明の他の目的は、特殊なアイテムを付与するためのイベント（企画）や宣伝広告を容易にして、同じゲームソフトでも販売後に付加価値を高めることができ、ゲームソフトの販売促進に役立つ、アイテム入手情報に基いてプレイ可能なゲ

ームシステムを提供することである。この発明の他の目的は、プレイヤに対応したパスワード又はコード等のアイテム入手情報を発行することによって特殊アイテムを取得する条件（又は権利）を付与し、同じアイテム入手情報を別のプレイヤがゲームプレイにおいて使用して特殊アイテムを入手しようとしても、入手できないようにした、アイテム入手情報に基いてプレイ可能なゲームシステムを提供することである。この発明のその他の目的は、アイテム入手情報を付与するときに当選確率を加味して、必ずしも特殊アイテムが入手できるとは限らない状況を作ることによって、アイテム入手のスリルや射幸心を高めることができる、アイテム入手情報に基いてプレイ可能なゲームシステムを提供することである。

【0005】

【課題を解決するための手段】第1の発明（請求項1に記載の発明）は、プレイヤによって操作される操作手段とデータ記憶手段とゲーム処理手段とから成りかつゲーム処理手段によって処理された画像データによる画面を表示する表示手段が関連的に設けられたゲーム装置、およびゲーム装置とは分離して設けられかつプレイヤの操作に応じてアイテム入手情報を発生するアイテム入手情報発生装置とから構成されるゲームシステムにおいて、アイテム入手情報に基いてプレイ可能なゲームシステムであって、ゲーム装置に含まれるデータ記憶手段がプレイヤ特定データ記憶部とアイテム入手情報記憶部と復号プログラム記憶部とゲームプログラム記憶部と比較プログラム記憶部とを含み、アイテム入手情報発生装置は入力手段とアイテム入手情報生成手段とを含んで構成される。データ記憶手段のプレイヤ特定データ記憶部は、プレイヤによって操作手段が所定の操作手順で操作されたとき、当該プレイヤを特定するためのデータを記憶する。アイテム入手情報記憶部は、アイテム入手情報を記憶する。復号プログラム記憶部は、アイテム入手情報を復号するための復号プログラムを記憶する。ゲームプログラム記憶部は、ゲームプログラムを記憶する。比較プログラム記憶部は、比較プログラムを記憶する。アイテム入手情報発生装置の入力手段は、プレイヤの操作によってプレイヤ特定データを入力する。アイテム入手情報生成手段は、入力手段によって入力されたプレイヤ特定データとアイテム入手条件データとに基いて、アイテム入手情報を生成してプレイヤに知らせる。そして、ゲーム装置に含まれるゲーム処理手段は、操作手段を操作することによってアイテム入手情報が入力されたときゲームプログラムに基いてアイテム入手情報を記憶手段に記憶させるとともに、復号プログラムに基いて記憶手段に記憶されているアイテム入手情報を処理してプレイヤ特定データとプレイヤ特定データ以外のデータに復号し、比較プログラムに基いてプレイヤ特定データ記憶部に記憶されているプレイヤ特定データと復号されたプレイヤ特定データとを比較照合し、その比較照合の結果が所定

の関係にあるとき、復号されたプレイヤ特定データ以外のデータに基いてゲームプログラムの実行に際してアイテム入手情報に関連する特殊アイテムの取得を許容するように処理する。

【0006】第2の発明は、第1の発明において、アイテム入手情報発生装置がプレイヤによって操作される端末装置から離れた場所に設置されかつ通信回線を通じて端末装置と接続されるサーバーを含む。このサーバーは、端末装置側に設置される入力手段を装置してプレイヤ特定データが入力されたとき、当該プレイヤ特定データを第2の一時記憶手段に一時記憶させる。また、サーバーは、アイテム入手情報生成手段が第2の一時記憶手段に記憶されているプレイヤ特定データと、予め設定されているアイテム入手条件データとに基いてアイテム入手情報を生成した後、当該アイテム入手情報を端末装置へ送信して、端末装置側にいるプレイヤに表示又は音声等によって知らせる（又は報知する）。

【0007】第3の発明は、第1の発明において、アイテム入手情報発生装置がゲーム装置の近傍に関連的に設けられる外部情報記憶媒体と、外部情報記憶媒体に記録又は記憶されたデータを読み取るデータ読取手段と、表示器とをさらに含む。外部情報記憶媒体は、前記アイテム入手条件データを記録又は記憶する。アイテム入手情報生成手段は、第2の一時記憶手段に記憶されているプレイヤ特定データと、データ読取手段によって外部情報記憶媒体から読み取られたアイテム入手条件データとに基いて、アイテム入手情報を生成して表示器に表示させることにより、プレイヤに知らせる。

【0008】第4の発明は、第1ないし第3の発明において、アイテム入手情報生成手段が、アイテム入手条件データとして、予め設定されたアイテム付与確率データを用いてアイテム入手情報を生成する。

【0009】第5の発明は、第4の発明において、アイテム入手情報生成手段が、複数の特殊アイテムの種類毎にアイテム付与確率データを設定しておき、付与するアイテムの種類と付与確率データを含むアイテム入手情報を生成する。

【0010】第6発明は、第1ないし第5の発明において、ゲームプログラム記憶部が、少なくとも、本来的なゲームプレイで取得可能な複数種類のアイテムデータと、本来的なゲームプレイだけでは取得できずかつアイテム入手情報に基いて取得可能に設定された少なくとも1つの特殊アイテムデータとを記憶し、これらの複数のアイテムを使用してゲームをプレイさせるゲームプログラムとを予め設定記憶する。そして、アイテム入手情報生成手段が、アイテム入手情報として、ゲームプログラムによって実現される本来的なゲームプレイにおいて取得することができない特殊アイテムを付与するためのデータを生成する。

【0011】第7発明は、第6の発明において、ゲーム

プログラム記憶部に記憶されるゲームプログラムが、特殊アイテムの取得が本来的なゲームのゲームクリア条件に影響を与えないようにプログラム設定されている。

【0012】

【発明の効果】この発明によれば、プレイヤが本来的なゲームプレイでは入手できない特殊なアイテムを入手でき、同じゲームソフトを長くプレイして楽しむことができる、アイテム入手情報に基いてプレイ可能なゲームシステムが得られる。また、この発明によれば、顧客のゲーム購入後も、ゲームソフトを開発・販売した提供者がそのゲームに新たな付加価値を加えることができ、販売後にも顧客（プレイヤ）に対して同じゲームに新しい興味を与えることができる等の特有の効果が奏される。この発明によれば、特殊なアイテムを付与するためのイベントや宣伝広告を容易にして、同じゲームソフトでも販売後に付加価値を高めることができ、ゲームソフトの販売促進に役立てることができる。この発明によれば、プレイヤに対応したパスワード又はコード等のアイテム入手情報を発行することによってアイテムを取得する条件（又は権利）を付与し、同じアイテム入手情報を別のプレイヤがゲームプレイにおいて使用して特殊アイテムを入手しようとしても、入手できないようにすることができます。さらに、この発明（第5の発明）によれば、アイテム入手情報を付与するときに当選確率を加味して、必ずしもアイテムが入手できるとは限らない状況を作ることによって、アイテム入手のスリルや射幸心を高めることができる。

【0013】

【実施例】図1を参照して、この発明の特徴となるゲームソフトの販売後に特殊アイテムを付与（プレイヤにとっては特殊アイテムの入手）するゲームシステムの原理を説明する。

【0014】図1において、ゲーム装置10は、ゲーム機本体11を含む。ゲーム機本体11には、プレイヤによって操作されるコントローラ12が接続されるとともに、ゲーム画面を表示するための表示装置（モニタ又はディスプレイ）13が接続される。ゲーム機本体11には、ゲームプログラム等の情報を記憶したゲームデータ記憶手段の一例のゲーム情報記憶媒体14が着脱自在に装着される。ゲーム情報記憶媒体（以下、単に「記憶媒体」と略称する）14は、ROMカートリッジ（ROMのみを内蔵する読出専用のもの、又はROMとゲーム経過のデータを記憶するためのRAMを内蔵する読み出し書き込み可能なものの）、磁気ディスク、ICカード、光ディスク記憶媒体（CD-ROM又はDVD等を含む）若しくは光磁気ディスク記憶媒体等の種々の記録又は記憶媒体が用いられる。以下の説明では、ゲーム情報記憶媒体14が光ディスクの場合を説明する。記憶媒体14は、ゲームプログラム、復号プログラム及び比較プログラムを固定的に記憶し、必要に応じてエミュレータプロ

グラムを記憶する。なお、記憶媒体14が読み取り専用の光ディスク等の場合は、ゲーム途中の経過データ又はバックアップデータ等を記憶できないので、経過データを記憶させるために、RAM又はフラッシュメモリ等を内蔵する外部メモリ15がゲーム装置10に対して着脱自在に装着される。

【0015】ゲーム機本体11には、書込み読み出し可能にデータを記憶するための記憶部30が内蔵される。記憶部30は、例えばRAM、フラッシュメモリ、ハードディスク等の書込み読み出し可能なメモリが用いられ、記憶媒体14に記憶されているプログラムデータの一部を読み出して一時記憶するためのプログラム記憶部31と、ゲーム途中のデータを一時記憶するためのデータ記憶部32とを含む。プログラム記憶部31は、ゲームプログラムを記憶する記憶部（又は記憶領域）311と、復号プログラムを記憶する記憶部312と、比較プログラムを記憶する記憶部313とを含み、必要に応じてエミュレータプログラムを記憶する記憶部314をさらに含む。データ記憶部32は、パスワード等のアイテム入手情報を記憶する記憶部321と、プレイヤ特定データを記憶する記憶部322と、本来的なゲームプレイによって獲得したアイテムデータを記憶する記憶部323と、特殊アイテムデータを記憶する記憶部324とを含む。

【0016】一方、本来的なゲームプレイ以外の方法で特殊なアイテムをプレイヤに取得させる（又は付与する）ために、アイテム入手情報発生装置20がゲーム装置10とは分離して設けられる。アイテム入手情報発生装置20は、例えばパーソナルコンピュータなどの端末装置21と、インターネット回線等を通じて選択的に接続されるサーバー24とから構成される。端末装置21には、入力手段22の一例のキーボード22aやマウス22b等が接続されるとともに、表示装置23が接続される。表示装置23は、サーバー24によって生成又は発生された種々の情報を表示したり、プレイヤにアイテム入手情報を付与するために利用される。

【0017】ここで、特殊アイテムとは、ゲームソフトに予めプログラム設定されている本来的なゲームプレイによって取得可能な道具・武器・魔法などのアイテムとは異なり、取得が本来的なゲームのゲームクリア条件に影響を与えないアイテムであって、本来的なゲームプレイでは取得できないか取得の極めて困難な特別なアイテムをいう。例えば、モンスター等を捕獲し収集することを目的とするゲームでは、そのゲームプレイ中では捕獲できないか捕獲の困難な特殊なモンスター等のキャラクタである。また、ゲームプレイ中に仲間を増やす形態のロールプレイングゲーム等の場合であれば、特殊アイテムは本来的なゲームプレイ以外の方法でしか入手し又は出現させることのできない特殊なキャラクタであって、そのゲームをクリアすることに必要不可欠でないキャラ

クタである。

【0018】サーバー24側には、ハードディスク等の大容量の記憶部40が関連的に設けられる。記憶部40は、記憶部（又は記憶領域）41～43を含む。記憶部41は、アイテム入手情報を発生又は生成するためのプログラムを予め設定記憶している。記憶部42は、アイテム入手条件データを記憶するものであり、例えば特殊アイテムの種類データ及び／又は特殊アイテムの種類データとその特殊アイテムを現実に入手し得る確率データ等を記憶している。このアイテム入手条件データは、記憶媒体14に記憶されている特殊アイテム種類別の属性データ（種類、能力、性能等）を読み出すためのコードデータであってもよい。記憶部43は、プレイヤが端末装置21を操作して入力したプレイヤ特定データ等を受信したとき、端末装置21との送受信データを一時記憶する。

【0019】プレイヤは、記憶媒体（ゲームソフト）14を購入した後の始めてプレイするとき、ゲームプレイの開始に先立って、記憶媒体14をゲーム装置10に装着した後、表示装置13の表示を見ながらコントローラ12を操作して、自分の名前等や通称（あだ名又はハンドルネーム）等のプレイヤ特定情報を登録する。プレイヤ特定情報は、記憶部30に含まれるプレイヤ特定データ記憶部322に一時記憶される。プレイヤがゲームを開始すると、ゲーム装置10に含まれるCPU（図示せず）が記憶媒体14からゲームプレイに必要なプログラムデータ等を読み出して記憶部311に記憶させ、そのゲームプログラムを実行する。このとき、ゲーム途中の経過データに含まれるゲームプレイで獲得されたアイテムデータが記憶部323に記憶される。この本来的なゲームプレイにおいては、特殊アイテムを取得することができないか、取得が極めて困難であり、また特殊アイテムを使用しなくてもゲームをクリアできるようにプログラム設定されている。そして、プレイヤがゲームプレイを楽しんだ後、ゲームを中断して、後でその続きをプレイしたい場合（終了ボタンの操作又は終了コマンドの選択があった場合）は、記憶部322に記憶されているプレイヤ特定データが外部メモリ15に記憶され、次回のゲームにおいて、外部メモリ15に記憶されたバックアップデータを使用してもよい。

【0020】ところで、プレイヤは、本来的なゲームプレイでは入手できないか、入手が極めて困難な特殊アイテムを入手したい場合、ゲーム装置10とは別に用意されたアイテム入手情報発生装置20を用いて、特殊アイテムを入手する。例えば、アイテム入手情報発生装置20がゲームソフトの提供者が開いているホームページから入手可能な場合においては、プレイヤはゲームを中断して、端末装置10の入力装置22を操作して端末装置21をサーバー24に接続して、アイテム入手情報を取得可能なインターネット上のホームページにアクセスす

る。これに応じて、サーバー24からは特殊アイテムを付与するための画像データをインターネット回線を通じて端末装置21へ送信し、表示装置23の表示画面上に当該ホームページを表示させる。プレイヤは、このホームページを見て、名前等のプレイヤ特定コードを入力する。このプレイヤ特定コードは、ゲームプレイの開始時にゲーム装置10に登録したものと同じでも良く、本来的なゲームプレイの中でプレイヤを特定するために新たに与えられるコードでもよい。

【0021】サーバー24は、プレイヤ特定コードを受信すると、そのコードを受信データ一時記憶部43に記憶させた後、プレイヤ特定コードとアイテム入手条件データ（特殊アイテムの種類データと取得確率データを含むデータ）を組み合わせてアイテム入手情報を生成して記憶部41に一時記憶させるとともに、アイテム入手情報と端末装置21へ送信する。端末装置21は、受け取ったアイテム入手情報を表示装置23の画面（ホームページ画面）上に表示する。プレイヤはホームページ上に表示されたアイテム入手情報（パスワード又はコード）を読み取って、メモする等して取得する。

【0022】プレイヤは、コントローラ12を操作して入手したアイテム入手情報をゲーム機11に入力する。応じて、ゲーム機11は、入力されたアイテム入手情報を記憶部321に一時記憶させるとともに、復号プログラム記憶部33に記憶された復号プログラムに基いてアイテム入手情報を復号する。ここで、復号方法としては、アイテム入手情報に含まれるプレイヤ特定コードとアイテム入手条件データ（特殊アイテムの種類データ+取得確率データ）とに分解するものである。そして、ゲーム機11は、記憶部33に記憶された比較プログラムに基いて、予めゲーム機11に登録されているプレイヤ特定コードと復号されたプレイヤ特定コードとを比較照合し、比較結果が所定の条件を満たしていることを判断すると、プレイヤにアイテム取得の機会を与えることになる。この場合において、取得確率データが付加されていないとき、又は取得確率データが100%のときは、自動的に種類データに相当する特殊アイテムが付与される。付与された特殊アイテム種類データが記憶部324に書き込まれる。なお、取得確率データが100%以下の確率のときは、その確率に基いて処理が行われ、取得確率となるように特殊アイテムが付与されることになる。逆に、比較結果が所定の条件を満たしていない場合は、アイテム取得の機会が失効することになる。

【0023】次に、図2を参照して、この発明が適用されるゲーム機11の詳細を説明する。構成において、ゲーム機11は、プログラムを処理するためのCPU16を含む。CPU16には、グラフィックスオーディオプロセッサ（以下「Gプロセッサ」と略称する）17が接続される。Gプロセッサ17には、コントローラ12、ビデオエンコーダ18a、オーディオコーデック18

b、メディアアクセス装置18c及び記憶部（メモリ）30が接続される。ビデオエンコーダ18aには、表示装置13が接続される。オーディオコーデック18bには、外部スピーカー19aおよび音声入力装置19bが接続される。

【0024】コントローラ12は、複数の操作スイッチ12aとアナログジョイスティック12bを含む。方向スイッチ12aは、デジタル方向指示スイッチであって、4方向の指示に使用される。アナログジョイスティック12bは、アナログ方向指示スイッチであって、方向指示や3次元表示を用いたゲームにおけるカメラの向きなど、デジタルデータ以外のデータの入力に使用される。動作スイッチ12cは、方向指示以外の動作指示に使用される。

【0025】ビデオエンコーダ18aは、CPU16がプログラムを処理して得られる処理データを基にして、Gプロセッサ17が画像データを生成したとき、当該画像データを映像信号に変換して表示装置13に与え、画像として表示させるためのインターフェースとして働く。オーディオコーデック18bは、CPU16がプログラムを処理して得られる処理データを基にして、Gプロセッサ17が生成した音声データをアナログ音声信号に変換して、外部スピーカー19aから音声出力するためのインターフェースとして働く。オーディオコーデック18bは、マイクロホン19bから入力された音声アナログ信号をデジタル信号に変換し、Gプロセッサ17に転送し、CPU16がプログラムに基いて処理可能なデータに変換する機能も持つ。メディアアクセス装置18cは、記憶媒体14に記録されたプログラムおよびデータを読み取り、Gプロセッサ17に転送する。Gプロセッサ17は受け取ったデータをメモリ30に転送して記憶させる。CPU16はGプロセッサ17を通してメモリ30にアクセスし、プログラムを読み出して実行したり、データの取得と書き込みを行うことにより、プログラムに基くゲーム処理を行う。

【0026】さらに、必要に応じて、Gプロセッサ17には、外部メモリ（メモリーカード）15が接続されてもよい。メモリーカード15は、図1を参照して説明したように、フラッシュメモリーを内蔵し、CPU16がプログラムを処理した結果得られるゲームの途中経過データ等を記憶保持する。

【0027】次に、図3を参照して、アイテム入手情報発生装置20について詳述する。アイテム入手情報発生装置20は、端末装置21とサーバー24からなる。端末装置21は、例えば、一般に知られたパーソナルコンピュータ（以下PCと称する）が用いられる。具体的には、端末装置21は、端末CPU21aを含む。端末CPU21aは、メモリ21bに記憶されたデータやプログラムにアクセスして種々の処理を行う。端末CPU21aは、周辺コントローラ21cを介して、マウス22

aやキーボード22b等の入力装置22から入力される入力情報をプログラムに従って処理する。さらに、CPU21aは、処理した情報データを周辺コントローラ21cを介して表示装置23に与えて、画像を表示させる。周辺コントローラ21cは、インターネット等のネットワーク回線に接続される。

【0028】サーバー24はサーバCPU24aを含む。サーバCPU24aは、記憶部40に記憶されたプログラムおよびデータを処理し、実行する。また、サーバー24は、ネットワークを通じて接続された端末装置21に対して、データの送受信を行う。サーバー24が、アイテム入手情報装置20の一部として機能するために、記憶部40には、少なくともアイテム入手情報発生プログラム41と、アイテム入手条件データ42が記憶される。サーバー24は、端末装置21からユーザ特定コードが送信されたとき、これを受信データ一時記憶部43に記憶する。そして、サーバー24は、記憶部42に記憶されているアイテム入手条件データと、記憶部43に記憶されている受信されたユーザ特定コードを使用して、アイテム入手情報発生プログラムに基いてアイテム入手情報を生成（又は発生）する。

【0029】図4はアイテム入手情報発生装置の他の例を示すブロック図である。この実施例のアイテム入手情報発生装置50は、インターネットを使用したホームページからアイテム入手情報を取得するのに代えて、携帯ゲーム機51とカード52とカードリーダ53とから構成したものである。具体的には、携帯ゲーム機51は、ハウジングの一方主面（表面）に少なくとも操作キー51aと表示器51bとを装着して構成される。また、携帯ゲーム機51には、図示しないが、少なくともCPU及びメモリが内蔵される。CPUは、メモリに記憶されたプログラムに基づいて処理を行う。カードリーダ53は、携帯ゲーム機51に着脱自在に装着されるカートリッジタイプの光学式読取機であって、カード52に印刷等によって記録された二次元バーコードのデータを読み取り、所定のデータフォーマットに変換して、携帯ゲーム機51内のメモリへ転送する。そして、カード52には、アイテム入手条件データが記録される。

【0030】アイテム入手情報発生装置50では、アイテム入手情報発生プログラムがカードリーダ53に内蔵されるROM等のメモリ（図示せず）に予め記憶され、カード52によってアイテム入手条件データが供給される。例えば、カード52に記録されたアイテム入手条件データがカードリーダ53によって読み取られ、携帯ゲーム機51のメモリ（RAM）に記憶される。その後、プレイヤが操作キー51aを操作して、プレイヤ特定コードを入力すると、携帯ゲーム機51のCPUがアイテム入手情報発生プログラムに基いてプレイヤ特定コードとアイテム入手条件データとを組み合わせてパスワード又はある文章若しくは記号などからなるアイテム入手情

報を生成し、そのアイテム入手情報を表示器51bに表示させる。なお、アイテム入手情報をプレイヤに付与し又は報知するその他の方法として、音声で出力してもよい。このようにして、プレイヤにアイテム入手情報が知らされる（又は報知される）と、プレイヤはアイテム入手情報をゲーム装置10のコントローラ12を操作して入力する。

【0031】図5はアイテム入手条件データのデータ構成を図解的に示した図である。このアイテム入手条件データ60は、アイテム入手情報発生装置20又は50がアイテム入手情報を生成する際に用いられる元データであり、ゲーム装置10が復号プログラムに基いて復号するデータでもある。具体的には、アイテム入手条件データ60は、企画コード61と当選確率データ62とプレゼントコード63とから構成される。企画コード61は、本来的なゲームプレイ以外においてアイテムをプレイヤに入手させる際の企画又はイベントの種類を区別可能に付加されるコードであり、例えばゲームプレイゼント企画の場合は企画コード61a、ゲーム中のキャラクタ人気投票に基づく特殊アイテムのアレイゼント企画であれば企画コード61b、アイテム入手情報発生装置50を利用したカード52によるアイテム入手企画であれば企画コード61c、その他雑誌等のホームページ以外のメディアによるアイテム入手企画であれば企画コード61d等が付加される。

【0032】当選確率コード62は、どの程度の確率で特殊アイテムを入手できるかを指定するための確率データ又はコードである。但し、当選確率コード62は他の企画に相当するデータに置き換えることも可能である。一例として、前述のキャラクタの人気投票企画では、アイテム当選確率を採用することが適切ではないため、それに代えて人気投票するキャラクタの種類を特定するキャラクタコードとしてもよい。プレゼントコード63は、本来的なゲームプレイでは入手不可能（又は極めて困難）な特殊なアイテムであって、当該アイテムの画像データが当初より記憶媒体14に記憶されていて、ゲーム機本体11のメモリ30に転送記憶されている特殊アイテムの画像データを読み出すためのコードである。これら特殊アイテムのコードは、予めアイテム入手情報発生装置20において用意されるものであって、提供者側は種々のデータを用意することができる。すなわち、プレイヤが購入する記憶媒体内に、本来的なゲームプレイ以外で入手可能なアイテムを複数用意して記憶させておき、ゲーム提供者側が種々のイベントを開催するときに、特殊アイテムを提供する旨を伝達し、イベント会場又はホームページ等で提供する特殊アイテムの種類を異ならせかつ提供の時期を異ならせば、プレイヤは特殊アイテムを入手する度に同じゲームソフトで異なるゲームプレイを楽しむことができ、ゲームプレイの楽しみを増大でき、長期間に亘って同じゲームソフトをプレイする

機会を提供できる。

【0033】図6はゲーム装置10のゲーム内容とアイテム入手情報発生装置20を利用してアイテム入手情報を取得する場合の画面表示例を示す。あるゲームの流れを示す画面70において、画面71はゲームの開始画面であり、例えば仮想世界の空間で生活をするゲームである。このゲームでは、特定のキャラクタを選んで自分の分身（主人公キャラクタ）とし、この仮想の世界（仮想の村）でプログラムに設定されている範囲で自由に生活を営むことができる。村での生活に必要な物（道具、食べ物等）ものは全てアイテムとして、仮想の店や日々の仮想生活の中で発生するイベントにより入手することができる。

【0034】画面72は、このゲームにおいて、仮想の生活を送る村の名前と、自分の分身の名前を入力する画面の例を示す。一方、ゲームの提供者側は、プレイヤーに対して、ホームページにおいて当該ゲームのアイテムプレイゼントが行われることを予告しておく。アイテムプレイゼントを知ったプレイヤーは、アイテム入手情報発生装置20を利用して、アイテム入手情報の入手又は取得を試みる。画面73は、例えば端末装置11に接続された表示装置23に表示されたアイテムプレイゼント企画が行われているホームページの表示画面の例である。このとき、プレイヤーは、プレイヤー特定データとして、画面72において入力した村の名前と自分の分身の名前を入力する。

【0035】その後、ホームページは画面74に移行し、プレイヤー特定データとアイテム入手条件コードに基いて、パスワードの発生処理が行われ、そのパスワードが端末装置21側の表示装置23に表示される。このパスワードが、アイテム入手条件データ42とプレイヤーの入力したプレイヤー特定コードを用いて、アイテム入手情報発生装置20（又は50）が生成したアイテム入手情報である。プレイヤーは、アイテム入手情報を取得すると、ゲーム装置10へ戻り、ゲーム70の進行に従ってパスワードを入力する。パスワードの入力は、例えば画面75に示すように、手紙を書いて仮想の村の中で郵便として出す。すると画面76に示すように、返事の手紙が送られて来る。また、画面77に示すように、自分の持ち物の中にプレイゼントとして追加された別のゲーム（昔のゲームであったり、ミニゲーム等）がプレイ可能になることもある。一方、アイテム入手情報から抽出されたプレイヤー特定コードがゲーム機11に予め登録されたプレイヤー特定コードと不一致であるときは、特殊アイテムの入手が不可能となり、画面78の示すようなエラーメッセージの手紙が表示される。

【0036】なお、入手したアイテムが別のハードウエア上で実行可能なゲーム（旧機種のゲーム）である場合、そのままでゲーム装置10上で動作させることができないので、ゲーム装置10のCPU（図示せず）は

入手した別のゲームが動作可能なように、記憶部314に予め記憶されているエミュレータプログラムを使用して別のゲーム機用のゲームプログラムを実行する。

【0037】図7はアイテム入手情報発生装置20の具体的な動作を説明するためのフローチャートである。ステップ（図示では、記号「S」で示す）81において、プレイヤーは入力装置22を操作して特殊アイテムを配布しているホームページのアドレス（URL）を指定する。ステップ82において、端末装置21がインターネットを介してサーバー24と接続される。ステップ83において、サーバー24は端末装置21からの送信データを受信する。その後、ステップ84において、サーバー24が端末装置21に対してホームページの画面を表示するための画像データを送信する。端末装置21は、ステップ85においてホームページの画像データを受信し、続くステップ86において受信した画像データに基づく画像を表示装置23上に表示させる。ステップ87において、それを見たプレイヤーが、プレイヤー特定データの一例として、自分がゲーム空間上で仮想的に住んでいる村の名前と自分の名前を入力する。

【0038】入力されたプレイヤー特定データは、ステップ88において、サーバー24へ送信される。ステップ89において、サーバー24は送信されたプレイヤー特定データを受信して受信データ一時記憶部43に一時記憶させる。続くステップ90において、サーバー24は記憶部42に記憶されているアイテム入手条件データを読み出す。ステップ91において、サーバー24はアイテム入手条件データと受信したプレイヤー特定データとを組み合わせて、アイテム入手情報を生成する。ステップ91において、サーバー24は生成したアイテム入手情報を端末装置21へ送信する。ステップ93において、端末装置21はサーバー24から送信されたアイテム入手情報を受信して、メモリ21bに記憶させる。ステップ94において、受信したアイテム入手情報をパスワードとして表示装置23上に表示する。プレイヤーは、表示されたパスワードを覚えるか、メモすることにより、アイテム入手情報を取得する。

【0039】次に、図8を参照して、アイテム入手情報（パスワード）が入力された場合のゲーム装置10側の処理を説明する。まず、ステップ101において、プレイヤーは手紙を書くモードを選択する。このモードは、ゲーム空間上でプレイヤーの分身であるキャラクタが生活している仮想の村の住民などに手紙を書くためのモードである。ステップ102において、取得したパスワードを手紙に書くことにより、パスワードが入力される。ステップ103において、作成された手紙を村の郵便局に出す操作が行われると、そのパスワードが記憶部321に記憶される。ステップ104において、手紙に書かれたパスワードがCPU16によって復号処理される。ステップ105において、パスワードを復号することによ

り、プレイヤ特定コードとアイテム入手条件データ（特殊アイテムの種類データ及び当選確率データ）とに分離されることにより、アイテム入手条件データが取得される。

【0040】ステップ106において、CPU16がパスワード入力されたプレイヤ特定コードとゲーム開始にプレイヤによって登録されたプレイヤ特定データとを比較し、両データが所定の関係にあるか否かが判断される。所定関係にあるかことが判断されると、S107において、当選確率データに基づいてアイテム付与に当選したか否かが判断処理が行われる。当選したことが判断されると、ステップ108において、特殊アイテムの種類データに相当する特殊アイテムが付与された旨のメッセージを伝えるために、プレイヤキャラクタ宛ての手紙が作成される。そしてステップ109において、作成された手紙がプレイヤキャラクタの家に配達されて、特殊アイテムが付与されたこと（特殊アイテムの入手に成功したこと）がプレイヤに知らされる。

【0041】一方、上述のステップ107において、当選しなかったことが判断されると、ステップ110において当選しなかった旨の手紙が作成され、ステップ111においてその手紙がプレイヤキャラクタの家に配達されることにより、特殊アイテムを入手できなかったことが知らされて、一連の処理を終了する。また、上述のステップ106において所定関係で無いことが判断されたときも、ステップ112においてプレイヤキャラクタ宛てに特殊アイテムを入手できなかった旨を伝える手紙が作成され、その手紙がステップ113においてプレイヤキャラクタの家に配達されて、特殊アイテムを入手できなかったことが知らされ、一連のアイテム入手処理が終

了する。

【図面の簡単な説明】

【図1】この発明の一実施例であるゲームシステムの原理ブロック図である。

【図2】この発明のゲームシステムの一部を構成するゲーム装置の詳細なブロック図である。

【図3】この発明のゲームシステムの一部を構成するアイテム入手情報発生装置の一例のブロック図である。

【図4】アイテム入手情報発生装置の他の例を示す外観図である。

【図5】アイテム入手情報を図解的に示した図である。

【図6】この発明が適用されるゲーム内容の画面例を示す。

【図7】アイテム入手情報発生装置におけるアイテム入手情報の発生処理を説明するためのフローチャートである。

【図8】アイテム入手情報を取得した後ゲーム上でアイテムを入手するまでの処理のフローチャートである。

【符号の説明】

10…ゲーム装置

11…ゲーム機

12…コントローラ

13…表示装置

14…ゲーム情報記憶媒体

20, 50…アイテム入手情報発生装置

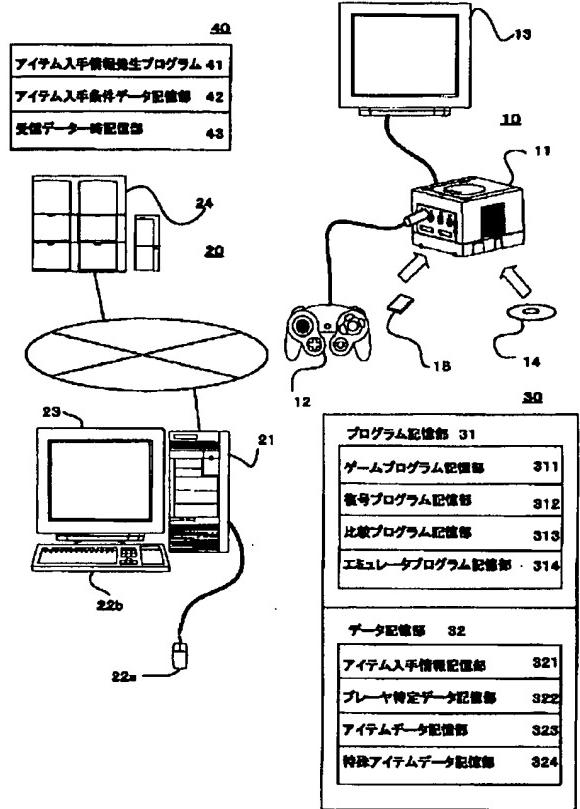
21…端末装置（パソコン本体）

22…入力装置

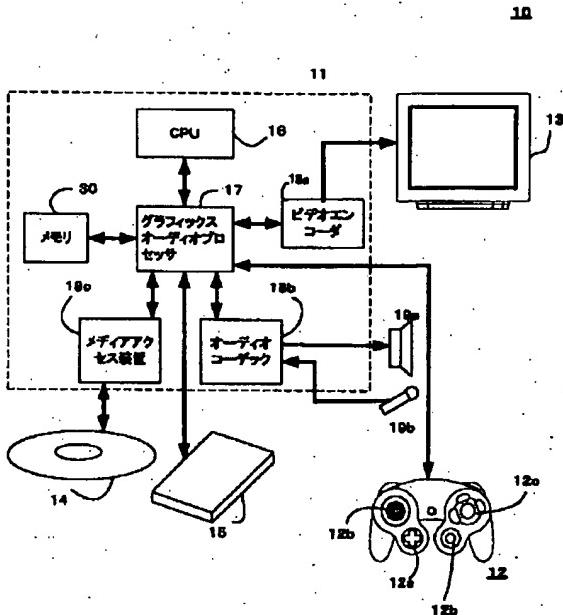
23…表示装置

24…サーバー

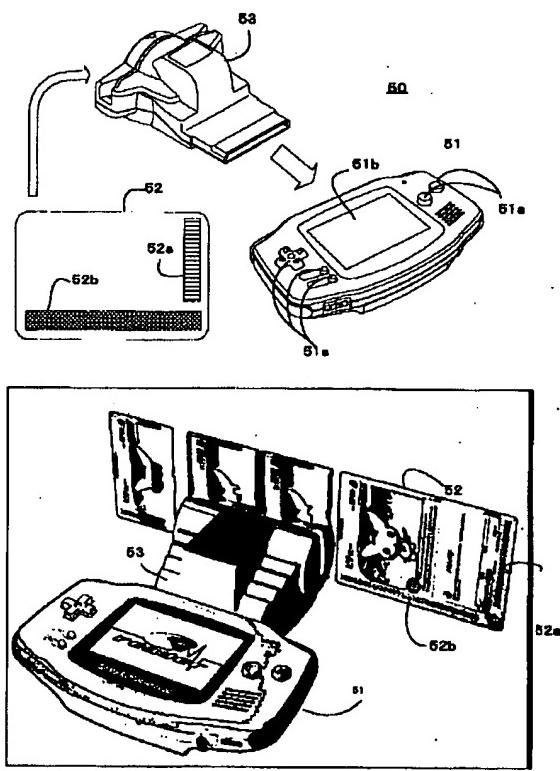
【図1】



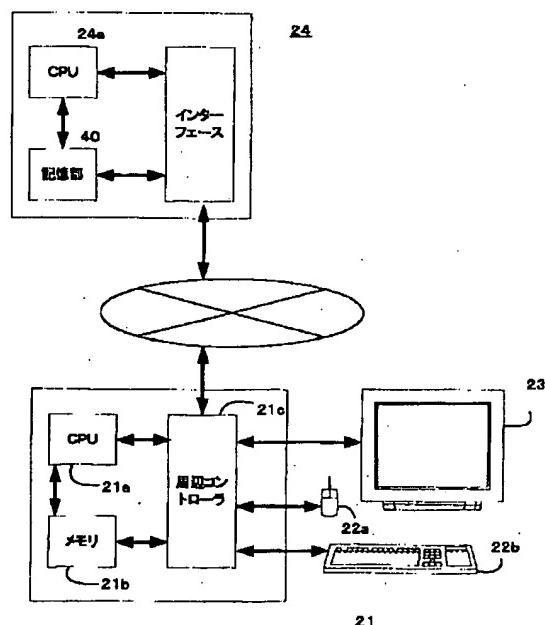
【図2】



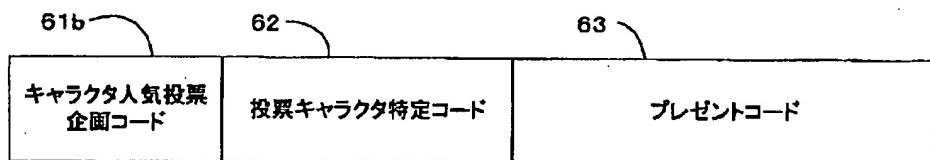
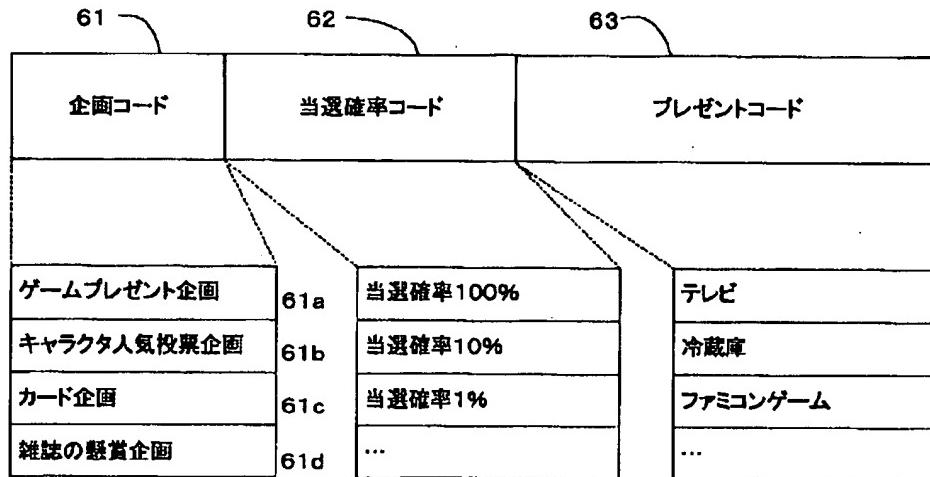
【図4】



【図3】



【図5】

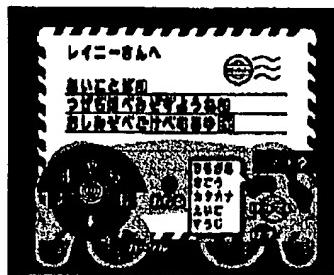
60

【図6】

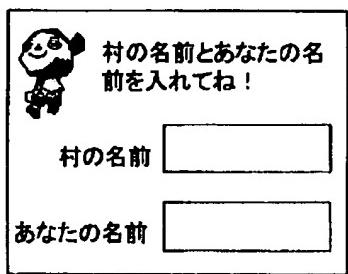
70



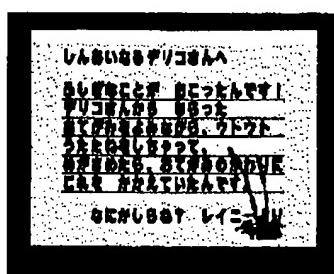
71



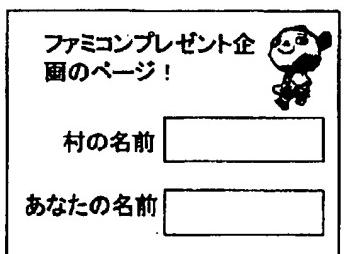
75



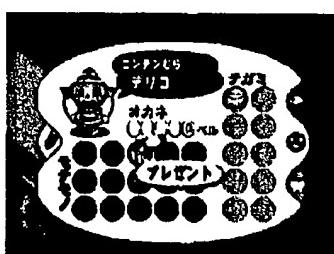
72



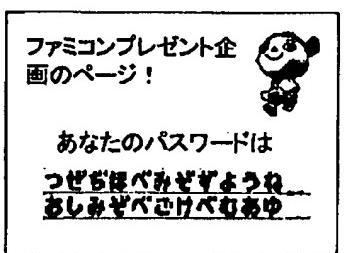
76



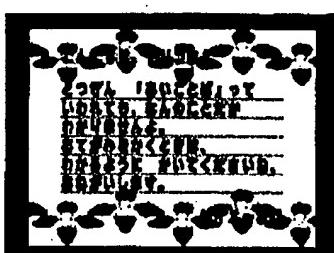
73



77



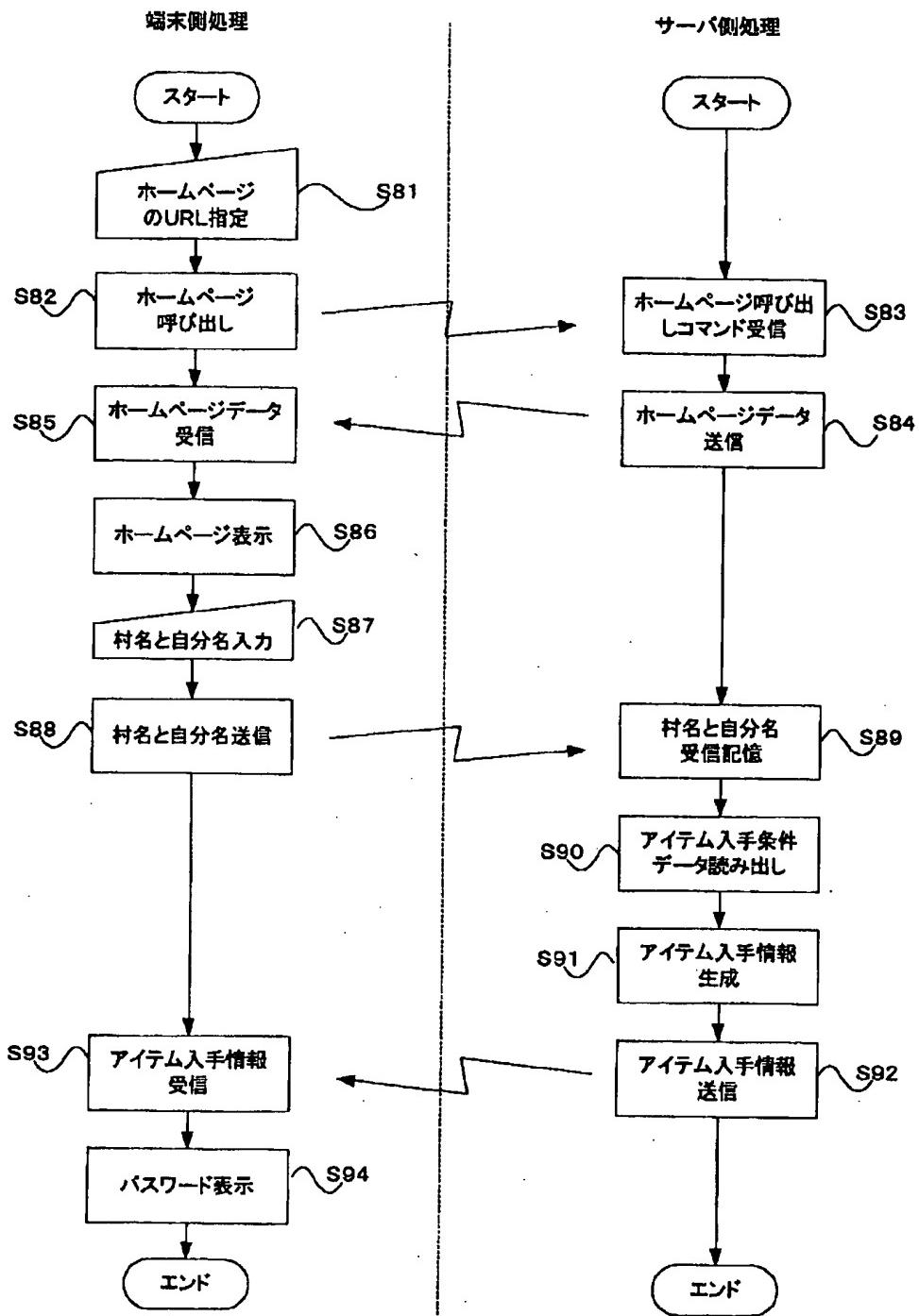
74



78

Best Available Copy

【図7】



【図8】

